

METAL GEAR

© KONAMI 1987 TM



Manuel d'Utilisation

Bedienungsanleitung

Manual del Usuario

User's Manual



KONAMI
RC750

MSX



1. The Story

In order to cope with local revolutions, regional complications, and terrorist activities, a special operations unit "Fox Hound" was secretly created. The unit was used for political covert operations.

In South Africa, there is a heavily armed country called "Outer Heaven", that has developed an ultimate weapon. In order to gather information about that weapon, a member of "Fox Hound", "Grey Fox" was dispatched. However, upon encountering "Metal Gear", all contact was lost.

Now orders are once again issued to "Fox Hound"! These orders are to trace Grey Fox's disappearance and seek and destroy "Metal Gear". The one to carry out these orders is the newly recruited "Solid Snake"! With only a transceiver in hand, "Solid Snake" sets out on his first mission.

2. Game Play

1. This is a 1 player game. Use a keyboard or a joystick.
2. Start game with fire button or space bar.
3. When you are hit your "life" will decrease. When the "life" meter reaches 0, the game is over.
4. Your mission is to seek and destroy the enemy's ultimate weapon, "Metal Gear" situated somewhere in the enemy stronghold. For this purpose, you must gather the necessary information, weapons, and equipment as you proceed through the game.
5. In the enemy stronghold there are numerous guards and elaborate alarms. You must try to proceed without being discovered by the enemy. If you are seen or trigger the alarm

network, the game will go into "alarm" mode.

6. When discovered by the enemy, if a certain number of enemies are destroyed, the game will return to the "sneak" mode.

7. Weapons and equipment can be found on enemies, trucks and weapon storehouses. Search them out and use them. Also guards may be carrying certain items.

8. In order to open the doors to the rooms, a card with the matching number to the door is necessary.

9. Going to different floors is achieved by using the elevator.

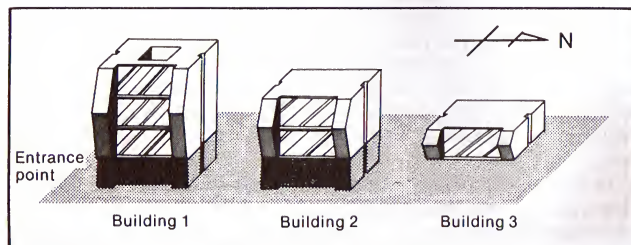
10. If a prisoner is rescued, he will give you certain information.

11. When you rescue a certain number of prisoners, you will be promoted. As rank increases, your maximum life will increase, the limit for weapons and equipment will also increase. On the other hand, if prisoners are killed, you will be demoted.

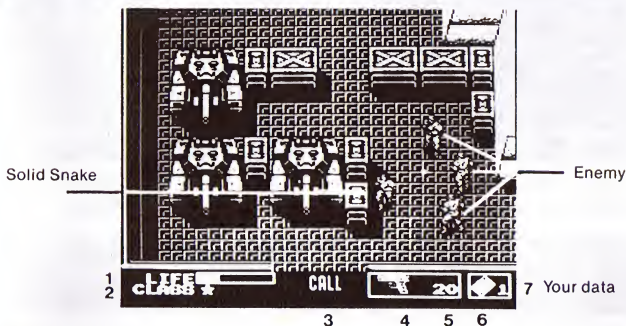
12. The transceiver will give you various information. The "Big Boss" will be in contact with you constantly throughout the game with advice on your mission.

Note: The "GAMES MASTER" cannot be used with this game.

Outer Heaven General Diagram



3. The Screen



Player data

1. Your life: You are killed if reaches 0. MAX is increased when rank is promoted.
2. Rank: your rank. Shown by the number of stars. (4 levels)

★▶★★★★★★▶★★★★★

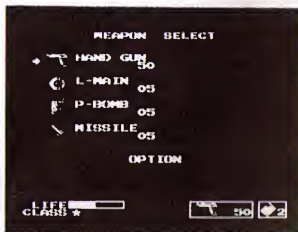
(start)

3. Transceiver call: When there is a call for you the "Call" sign will blink.
4. Weapon: Shows what weapon you are using.
5. Ammunition: Shows the number of shots left.
6. Equipment: Displays the equipment being used.

7. Card number: Shows the card's number.

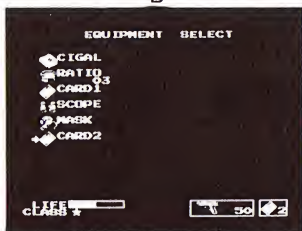
OPTION SCREEN

A



Selected with **[F2]**
Weapon Select

B



Selected with **[F3]** Card
Equipment Select

C



Selected with **[F4]** Contents
of Transceiver message

4. Controls

Controls		Movement	
Keyboard	Joystick	Floor	Elevator
	up	up	up
	down	down	down
	left	left	left
	right	right	right
[SPACE]	button A	Attack (weapon)	—
[M] or [N]	button B	Punch	—

(Note 1) Diagonal movement is not possible.

(Note 2) Attack direction is determined by your movement direction.

Keyboard	Description	
[F1]	Pause	Pauses and resumes play.
[F2]	Weapon mode	Use cursor key to move cursor to select the desired weapon and press [F2] key to return to the game.
[F3]	Equip. mode	Use cursor key to move the cursor and select the desired equipment. There are certain items that require the space bar or trigger button to be pressed.
[F4]	Transceiver mode	See below
[F5]	Continue	If selected while the "Game Over" music is being played, the game can be continued.

(Note 3) [F1], [F2], [F3], and [F4] cannot be used in the elevator.

(Note 4) Viewing the next page when conversing with the prisoners and the transceiver is done by pressing the [M] or [N] key, (or button B) and the [↩] return key.


5. Transceiver

The transceiver will give you support throughout the game. Depending on how it is used, it can be the most useful source of information in the game. Use it after you fully understand how to operate it.

● TRANSCIEVER MODE

Pressing [F4] key for transceiver mode. Press again to return you to the game.

1 Signal meter 2 Transmission lamp 3 Reception lamp
4 Frequency counter 5 Photo 6 Solid Snake 7 Conversation
OPERATION

- Adjusting the frequency is done via the left and right keys.
- When the  key is pressed, it will send once.



- To see the next page of the conversation, press either the **[M]** or **[N]** key (or button B) and the **[↵]** return key.

● Use

(1) Transmission (SEND)

Used to call the receiver. However, if the frequency is not properly adjusted, the person will not get any message. The frequency is adjusted with the left and right arrow keys and the **[↑]** key is used to send. When the receiver gets the call, a response will be sent.

(2) Reception (RECV)

Used to receive messages. If the frequency is properly adjusted, the message will automatically come through. There is no need to SEND after receiving a message.





(3) CALL

When there is a call from a sender, the Call sign will blink and the Call tone will sound. By pressing the **[F4]** key to enter the transceiver mode, the message will automatically be received.

6. Weapons


You start with no weapons. Weapons must be found in the enemy fortress. Until you obtain weapons your only attack is punching.

Guns

	Hand gun (Baretta M92F) Small Gun. Shoots one shot at a time. A silencer may be attached.
	Submachine gun (Ingram MAC-11) A semi automatic SM. Continuous fire. A silencer may be attached.
	Grenade launcher (M79) Used to fire grenades.
	Rocket launcher (RPG7V) Used to fire rockets. (A certain procedure is required to obtain this).




Note: The number of shots are limited for each.

Options

	Silencer	Can be attached to a hand gun or submachine gun.
---	----------	--

Note: Automatically attached when obtained.

Explosives

	Plastic explosive	Explodes with timer when set. One can be set on each screen.
	Remote control missile	Can be controlled with cursor keys. You cannot move while controlling the missile
	Mine	You may set these mines. Up to 3 are allowed on each screen.

Note: All are limited in number depending on the player's rank.

7. Equipment

Item	Description
Body armor	Damage from the enemy fire is reduce by half.
Bomb blast suit	Protective suit to shield from explosions.
Flashlight	Used to see in underground passages.
Infrared goggles	Used to detect infrared sensors.
Gas mask	Necessary in gassed areas.
Cigarettes	Smoking is hazardous to your health.
Mine detector	This will allow you to discover mine positions.
Antenna	This will allow you to use your transceiver even where there are enemy jammers.
Binoculars	This will allow you to see one screen ahead with the cursor key. However, it cannot be used when in a room.
Oxygen tank	Keeps you alive underwater.
Compass	Allows you to travel through deserts.
Parachute	Allows you to get down from the roof.
Antidote	Saves you from poison.
Rations	Restores life units for each one consumed.

Item	Description
Uniform	?
Cardboard	?
Cards 1-8	Opens doors. Note: The card must correspond to the door to be opened.



Bomb blast suit



Body armour



Flashlight



Mine detector



Gas mask



Oxygen tank

Infrared goggles



Cigarettes



Binoculars



Compass



Antenna



Parachute



Antidote



Rations



Cards 1-8



Cardboard



Uniform

8. Continuing the Game

When the game is over, pressing the **[F5]** key will allow you to continue the game. However, your status (CLASS, WEAPONS, EQUIPMENT, etc.) is recorded only after passing through certain check points. For this reason you will start from the most recently passed check point and your condition will be adjusted to how it was when he was at this check point.

Note: An example check point is the elevator.

9. Game Saving and Loading

This game allows you to save a game in progress onto a tape. After saving the game, the game may be continued later at the point where saved, even after turning off the power.

(1) Procedure

Connect a "data recorder" (tape recorder) to the MSX2 computer you are using to play the game. (Read the manual for the MSX2 computer or the recorder for instruction on connection.)

(2) Saving the Game

- (1) When you are at a point in the game where you wish to save, press the **[F1]** key to pause.
- (2) Then press the **[F5]** key.
- (3) "INPUT FILE NAME" will be displayed on the screen. Enter a name using letters or numbers and if you make a mistake, use the **[BS]** (back space) key for corrections. The file name may be up to 6 characters.

- (4) Place a cassette tape into the recorder and press the record (REC) button.
- (5) Press the return key on the computer and the message "SAVING" should be displayed on the screen.
- (6) After saving is complete, the message "VERIFY? YES Y/ NO N" will be displayed on the screen. If you wish to verify the save, press ☐ Y , if not press ☐ N .

Note: Verify checks whether or not the game has been properly saved.

- (7) If ☐ N is pressed, "RETRY YES Y/N NO" will be displayed on the screen. If ☐ Y is pressed the computer will save the game again. If ☐ N is pressed, the game will return to the paused screen.

Note: RETRY will also appear when there has been an error when saving or loading a game.

- (8) In order to verify, the tape must be rewound to the position that the game was saved and then the (PLAY) button on the recorder must be pressed.
- (9) If ☐ Y is pressed, "VERIFYING" will be displayed on the screen and verification of the game save will begin.

1. L'Histoire

Pour pouvoir se défendre contre les révolutions locales, les complications régionales et les activités terroristes, un commando chargé de missions spéciales "Fox Hound" a été créé dans le secret. Cette unité est intervenue sous couvert dans des opérations politiques.

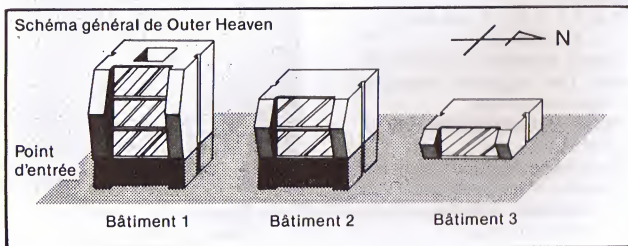
En Afrique du Sud, un pays puissamment armé appelé "Outer Heaven" est en train de mettre au point l'arme la plus dévastatrice. Pour recueillir des renseignements sur cette arme, un membre de "Fox Hound" nommé "Grey Fox" est envoyé en mission. Mais en tombant sur "Metal Gear", tout contact est perdu.

Des ordres sont immédiatement donnés de se mettre sans répit à sa recherche. Les ordres sont de traquer Grey Fox, et de rechercher et de détruire "Metal Gear". L'homme qui va exécuter ces ordres est la nouvelle recrue nommée "Solid Snake"! Avec seulement un émetteur-récepteur à la main, "Solid Snake" se met en route pour sa première mission.

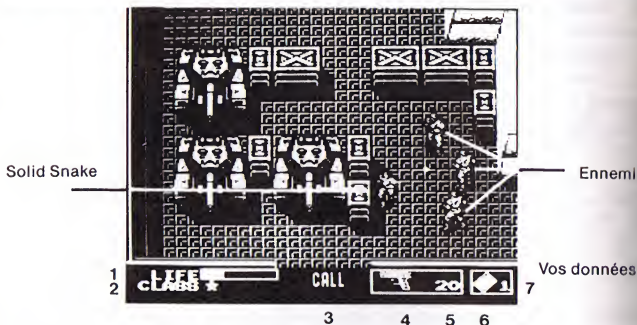
2. Le Jeu

1. C'est un jeu à un joueur. Servez-vous du clavier ou d'une manette.
2. Pour commencer le jeu, appuyez sur le bouton FIRE ou sur la barre d'espace.
3. Si vous êtes touché, votre "vie" va diminuer. Quand le compteur de "vie" indique zéro, la partie est terminée.
4. Vous avez pour mission de rechercher et de détruire "Metal Gear", l'arme la plus dévastatrice de l'ennemi, située quelque part dans le bastion de l'ennemi. Pour cela, vous allez recueillir tous les renseignements, les armes et l'équipement nécessaires au fur et à mesure que vous avancez dans ce jeu.

5. Dans le bastion de l'ennemi se trouvent de nombreuses sentinelles et alarmes sophistiquées. Il va vous falloir procéder sans être découvert par l'ennemi. Si vous êtes vu ou si vous déclenchez une alarme, le jeu se met en code "alarme".
 6. Lorsque vous êtes découvert par l'ennemi, si vous arrivez à détruire un certain nombre d'entre eux, le jeu se remettra en mode "sneak" (infiltration).
 7. Vous pouvez trouver des armes et de l'équipement dans le camp ennemi, dans des camions et des entrepôts d'armes. Fouillez-les et utilisez-les. Les sentinelles peuvent elles aussi porter certaines armes.
 8. Pour ouvrir la porte des pièces, il vous faut obtenir une carte portant le même numéro que la porte.
 9. Pour changer d'étage, montez dans l'ascenseur.
 10. Si vous aidez un prisonnier à s'évader, il pourra vous donner certains renseignements.
 11. Si vous parvenez à délivrer plusieurs prisonniers, vous serez promu à un grade supérieur. En montant en grades, votre vie maximum augmentera ainsi que le nombre maximum des armes et de l'équipement. D'un autre côté, si ces prisonniers sont tués, vous redescendrez à un grade inférieur.
 12. L'émetteur-récepteur vous donnera toutes sortes de renseignements. Le "Grand Patron" restera en contact permanent avec vous tout au long de la partie pour vous donner des conseils sur votre mission.
- Note: Le "GAMES MASTER" ne peut pas être utilisé avec ce jeu.



3. L'Ecran



Date du jeu

1. Votre vie: Si elle indique 0, vous êtes mort. Le MAXIMUM augmente si vous montez en grade.

2. Rank (Grade): votre grade. Indiqué par le nombre d'étoiles. (4 niveaux):

★▶★★▶★★★★▶★★★★

(Commencer)

3. Appel émetteur-récepteur: Le signal "Call" clignote lorsqu'il y a un appel pour vous.

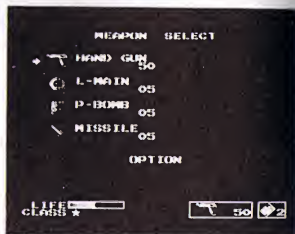
4. Arme: Indique quelles armes vous utilisez.

5. Munitions: Indique le nombre de balles qui vous restent.

6. Equipement: Affiche l'équipement utilisé.

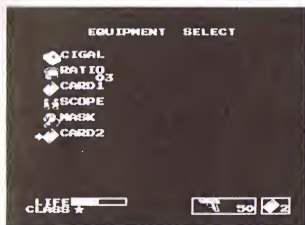
7. Numéro de carte: Indique le numéro de la carte.

ECRAN EN OPTION A



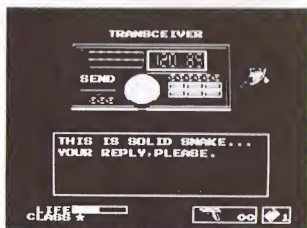
Sélectionné avec **F2**
Sélection des armes

B



Sélectionné avec [F3] Carte
Sélection de l'équipement

C



Sélectionné avec [F4] Contenu
du message Emetteur-récepteur

4. Commandes


Commandes		Mouvement	
Clavier	Manette	Au sol	Ascenseur
	Haut	Haut	Haut
	Bas	Bas	Bas
	Gauche	Gauche	Gauche
	Droite	Droite	Droit
[ESPACE]	Bouton A	Attaque (armée)	—
[M] ou [N]	Bouton B	Au poing	—

(Note 1) Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale.

(Note 2) La direction de l'attaque est déterminée par la direction de votre déplacement.

Clavier	Description	
[F1]	Pause	Permet d'arrêter puis de reprendre le jeu.
[F2]	Mode armes	Utilisez les touches curseur pour déplacer le curseur afin de sélectionner l'arme que vous désirez. Appuyez sur la touche [F2] pour reprendre le jeu.
[F3]	Mode équipement	Utilisez les touches curseur pour déplacer le curseur afin de sélectionner l'équipement que vous désirez. Pour certains articles, il faudra appuyer sur la barre d'espacement ou le bouton de déclenchement.
[F4]	Mode émetteur récepteur	Voir ci-dessous
[F5]	Continuer	Si vous appuyez sur cette touche après avoir entendu l'indicatif fin de partie, vous pourrez continuer de jouer.

(Note 3) **[F1]**, **[F2]**, **[F3]**, et **[F4]** ne peuvent pas être utilisées dans l'ascenseur.

(Note 4) Pour visualiser la page suivante pendant que vous parlez aux prisonniers et sur l'émetteur-récepteur, appuyez sur la touche **[M]** ou **[N]**, ou sur le bouton B et la touche  de retour chariot.


5. Emetteur-Récepteur

L'émetteur-récepteur va vous être utile tout au long de la partie. En fonction de la façon dont vous l'utilisez, il peut vous fournir des renseignements précieux pendant la partie. Il faut bien comprendre son fonctionnement avant de vous en servir.

● MODE ÉMETTEUR-RÉCEPTEUR

Pour obtenir le mode émetteur-récepteur, appuyez sur la touche **[F4]**. Appuyez de nouveau sur cette touche pour retourner à votre jeu.

1 Compteur signaux 2 Témoin transmission 3 Témoin réception
4 Compteur fréquences 5 Photo 6 Solid Snake 7 Conversation
MODE DE FONCTIONNEMENT


- Réglez la fréquence à l'aide des touches fléchées gauche et droite.
- Lorsque vous appuyez sur la touche , vous émettez une fois.
- Pour visualiser la page suivante de la conversation, appuyez sur la touche **[M]** ou **[N]** (ou sur le bouton B) et la touche de



retour chariot .

● Utilisez ce mode.

(1) Transmission (SEND)

Ce mode sert à appeler le récepteur. Mais si la fréquence n'est pas correctement réglée, votre interlocuteur ne recevra pas de message. Pour régler la fréquence, utilisez les touches fléchées gauche et droite et la touche  qui vous servira à émettre. Lorsque le récepteur reçoit un appel, une réponse sera transmise.

(2) Réception (RECV)

Ce mode sert à recevoir les messages. Si la fréquence est correctement réglée, le message vous sera automatiquement transmis. Il n'est pas nécessaire de TRANSMETTRE après avoir reçu un message.





(3) Appel (CALL)

Lorsqu'un appel est effectué par un émetteur, le signal Call va clignoter et l'indicatif d'appel va sonner. Appuyez sur la touche **F4** pour vous mettre en mode émetteur-récepteur, et vous recevrez automatiquement le message.

6. Armes


Pour commencer, vous n'avez aucune arme. Les armes se trouvent dans le bastion de l'ennemi. Jusqu'à ce que vous vous y procuriez des armes, votre seul moyen d'attaquer est au poing.

Armes à feu

	Pistolet (Baretta M92F) Fusil. Tire un coup à la fois. Il peut être muni d'un silencieux.
	Mitraillette (Ingramm MAC-11) Semi-automatique SM. Tir continu. Il peut être muni d'un silencieux.
	Lance-grenades (M79). Sert à lancer des grenades.
	Lance-roquettes (RPG7V). Sert à lancer des roquettes. (Pour l'obtenir, il faudra suivre une procédure particulière).




Note: Chaque arme ne peut tirer qu'un nombre de coups limité.

En option

	Un silencieux	qui peut être fixé sur un pistolet ou sur une mitraillette.
---	---------------	---

Note: Il est fixé automatiquement, une fois obtenu.

Explosifs

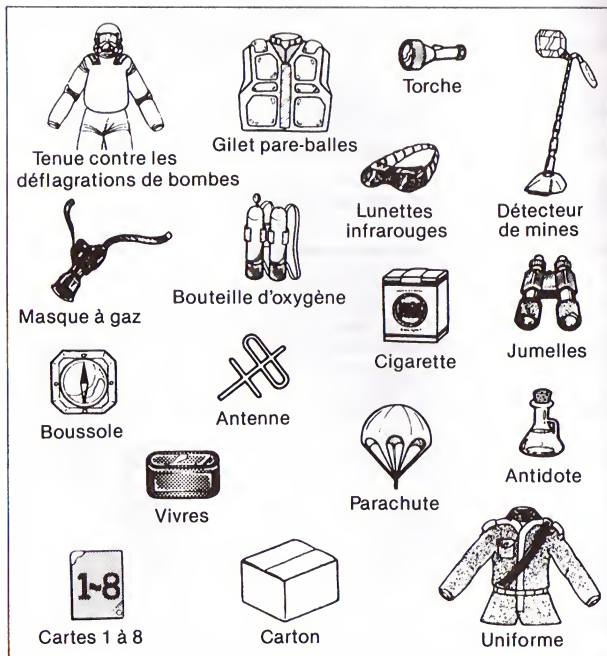
	Plastic	Explose sur réglage d'une minuterie. On peut régler une explosion au plastic sur chaque écran.
	Missile télé-commandé	Peut être contrôlé à l'aide des touches du curseur. Vous ne pourrez pas vous déplacer pendant que vous contrôlez un missile.
	Mine	Vous pouvez poser ces mines. Jusqu'à 3 par écran.

Note: Le nombre de tous ces explosifs est limité selon le grade du joueur.

7. Equipement

Article	Description
Gilet pare-balles	Les blessures infligées par le tir de l'ennemi sont réduites de moitié.
Tenue contre les déflagrations de bombes	Tenue de protection contre les explosions.
Torche	Sert à éclairer les passages souterrains.
Lunettes infrarouges	Sert à détecter les capteurs de rayons infrarouges.
Masque à gaz	Indispensable dans les zones gazées.
Cigarette	Fumer nuit à la santé.
Détecteur de mines	Il vous permettra de découvrir la position des mines.
Antenne	Elle vous permettra d'utiliser votre émetteur-récepteur même si l'ennemi brouille vos transmissions.
Jumelles	Grâce à elles, vous pourrez visualiser l'écran suivant à l'aide de la touche du curseur. Mais vous ne pouvez pas les utiliser si vous êtes dans une pièce.
Bouteille d'oxygène	Vous permet de respirer sous l'eau.
Boussole	Vous permet de traverser le désert.
Parachute	Vous permet de descendre du toit.
Antidote	Lutte contre les poisons.
Vivres	Vous redonnent une unité de vie chaque fois que vous les consommez.

Article	Description
Uniforme	?
Carton	?
Cartes 1 à 8	Ouvrent les portes. Note: le numéro de la carte doit correspondre au numéro de la porte à ouvrir.



8. Pour continuer la partie

Lorsque la partie est terminée, appuyez sur **[F5]** pour continuer le jeu. Mais votre situation (GRADE, ARMES, EQUIPEMENT, etc.) ne sera enregistrée qu'après avoir passé certains points de contrôle. De ce fait, vous allez partir du dernier point de contrôle que vous avez passé et votre situation sera ajustée en fonction de ce qu'elle était à ce dernier point de contrôle. Note: Par exemple, l'ascenseur est un point de contrôle.

9. Pour sauvegarder ou Pour charger un jeu

Ce jeu vous permet de sauvegarder une partie en cours sur une bande. Après avoir sauvegardé le jeu, vous pourrez continuer plus tard au même point où vous l'aviez laissé, même après avoir coupé le courant.

(1) Méthode

Connecter un "enregistreur d'informations" (magnétophone) à l'ordinateur MSX2 que vous utilisez pour jouer ce jeu. (Suivre les instructions du manuel de l'ordinateur MSX2 ou du magnétophone pour le connecter.)

(2) Comment sauvegarder la partie

- (1) Lorsque vous décidez de sauvegarder une partie, appuyez sur la touche **[F1]** pour marquer une pause.
- (2) Puis appuyez sur la touche **[F5]**.
- (3) "INPUT FILE NAME" sera affiché sur l'écran. Tapez un nom comprenant des lettres ou des chiffres et si vous

faites une faute, faites vos corrections à l'aide de la touche **[BS]** (retour arrière). Ce nom de fichier peut comporter jusqu'à 6 caractères.

- (4) Mettez une cassette dans le magnétophone et appuyez sur le bouton REC (enregistrer).
- (5) Appuyez sur la touche retour de chariot de l'ordinateur et le message "SAVING" sera affiché sur l'écran.
- (6) Après avoir terminé cette sauvegarde, le message "VERIFY? YES Y/NO N" (Vérifier? Oui o/Non n) sera affiché sur l'écran. Si vous désirez vérifier que la sauvegarde a été faite, appuyez sur **[Y]**, sinon appuyez sur **[N]**.

Note: VERIFY contrôle que la partie a bien été sauvegardée ou non.

- (7) Si vous appuyez sur **[N]**, le message "RETRY YES Y/NO N" sera affiché sur l'écran. Si vous appuyez sur **[Y]**, l'ordinateur recommencera la sauvegarde. Si vous appuyez sur **[N]**, la partie reviendra à l'écran où vous vous êtes arrêté.

Note: RETRY sera aussi affiché lorsqu'il s'est produit une erreur dans la sauvegarde ou dans la charge du jeu.

- (8) Pour effectuer la vérification, il faut rebobiner la bande à la position où elle était au moment de la sauvegarde du jeu. Puis appuyez sur le bouton PLAY (jouer) du magnétophone.
- (9) Si vous appuyez sur **[Y]**, "VERIFYING" sera affiché sur l'écran et la vérification de la sauvegarde de la partie commencera.

1. Handlung

Zur Bekämpfung von Revolutionen, Unruhen und Terrorakten wurde die Sondereinheit FOX HOUND ins Leben gerufen. Die Einheit wurde für geheime politische Aktionen eingesetzt.

In Südafrika hatte das schwer bewaffnete Land OUTER HEAVEN eine vernichtende Waffe erzeugt. GREY FOX, ein Agent der Geheimarmee FOX HOUND, erhielt den Auftrag, Informationen über diese Waffe einzuholen. Nach dem ersten Kontakt mit METAL GEAR blieben jedoch alle Nachrichten von GREY FOX aus.

Jetzt erhielt die Geheimarmee FOX HOUND einen neuen Auftrag. Es soll festgestellt werden, warum GREY FOX verschwunden ist. Ferner soll METAL GEAR gefunden und zerstört werden. Diese Aufgabe wird dem neuen Agenten der Geheimarmee, SOLID SNAKE, erteilt. Nur mit einem Sender-Empfänger ausgerüstet begibt sich der Geheimagent SOLID SNAKE auf den Weg, um seinen ersten Auftrag zu erfüllen.

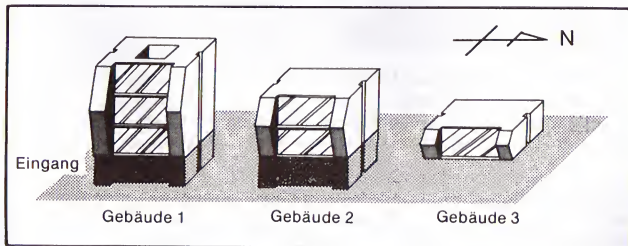
2. Spielregeln

1. Dieses Spiel ist für nur einen Spieler vorgesehen. Zum Spielen benutzen Sie die Tastatur oder einen Joystick.
2. Starten Sie das Spiel mit dem Beschuß-Knopf oder der Leertaste.
3. Werden Sie verletzt, vermindert sich Ihre "Lebenszeit". Hat der Zähler für die Lebenszeit die Zahl Null erreicht, ist das Spiel aus.
4. Sie haben den Auftrag, METAL GEAR, die vernichtende Waffe des Feindes, die sich irgendwo im feindlichen Bollwerk befindet, zu finden und zu zerstören. Aus diesem Grunde müssen Sie während des Spieles Informationen sammeln sowie Waffen und Ausrüstungen erobern.
5. Im feindlichen Bollwerk sind unzählige Wächter und Alarmeinrichtungen vorhanden. Sie müssen versuchen, nicht vom Feind entdeckt zu werden. Werden Sie gesehen oder wird ein Alarm ausgelöst, wird der Spielmodus "Alarm" eingeschaltet.

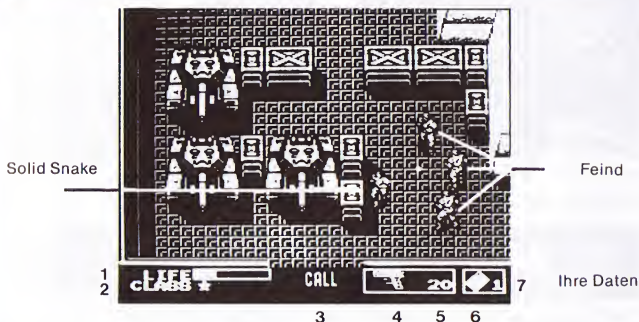
6. Haben Sie einige Feinde vernichtet, wird das Spiel auf den Modus "Schleichen" zurückgeschaltet.
7. Waffen und Ausrüstungen können Sie den Feinden wegnehmen oder aus ihren Lastwagen und Waffenlagern rauben. Suchen Sie danach und nutzen Sie diese Möglichkeit aus. Die Wächter können auch Waffen tragen.
8. Zum Öffnen der Türen müssen Sie eine Karte mit dem passenden Code einstecken.
9. Fahrstühle bringen Sie von Stockwerk zu Stockwerk.
10. Befreien Sie einen Gefangenen, belohnt er Sie mit Informationen.
11. Wenn Sie eine bestimmte Zahl von Gefangenen befreit haben, werden sie befördert. Gleichzeitig mit der Rangerhöhung wird Ihre Lebenszeit verlängert und die Zahl der Waffen und Ausrüstungen vergrößert. Wird jedoch ein Gefangener getötet, wird Ihre Beförderung rückgängig gemacht.
12. Der Sender-Empfänger erteilt Ihnen ebenfalls Informationen. Ihr oberster Chef steht mit Ihnen laufend in Verbindung und berät Sie.

Bitte beachten: Der "GAMES MASTER" kann bei diesem Spiel nicht benutzt werden.

Allgemeiner Plan für Outer Heaven



3. Bildschirm



Spieldatum

1. Ihr Leben: Sie sind tot, wenn die Zahl Null erreicht wird. MAX wird erhöht, wenn Sie befördert werden.
2. Rang: Ihr Rang. Anzeige durch die Zahl der Sterne (4 Ränge)

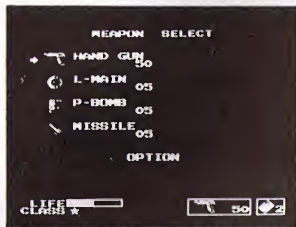
★▶★★▶★★★★▶★★★★★
(Start)

3. Sender-Empfänger-Anrufe: Wenn ein Anruf erfolgt, blinkt das Zeichen für "Anruf" auf.
4. Waffe: Zeigt die Art der benutzten Waffe an.
5. Munition: Zeigt die Zahl der verfügbaren Schüsse an.
6. Ausrüstung: Zeigt die benutzte Ausrüstung an.

7. Kartencode: Zeigt den Code der Karten an.

BILDSCHIRM-OPTIONEN

A



Auswahl mit **[F2]** Foto
Waffen auswählen

B



Auswahl mit **[F3]** Karte Foto
Ausrüstung auswählen

C



Auswahl mit **[F4]** Foto Inhalt der
Meldung Sender-Empfänger

4. Bedienungselemente

Bedienungselemente		Bewegungsrichtung	
Tastatur	Joystick	Auf dem Boden	Fahrstuhl
	nach oben	nach oben	nach oben
	nach unten	nach unten	nach unten
	nach links	nach links	nach links
	nach rechts	nach rechts	nach rechts
[LEERTASTE]	Knopf A	Angriff (Waffe)	—
[M] oder [N]	Knopf B	Faustschlag	—

(Anmerkung 1) Diagonale Bewegungen sind nicht möglich.

(Anmerkung 2) Die Richtung des Angriffs wird von der Richtung Ihrer Körperbewegung bestimmt.

Tastatur	Beschreibung	
[F1]	Pause	Hält das Spiel an und setzt es wieder in Gang.
[F2]	Waffen-Modus	Benutzen Sie Cursor-Taste zur Auswahl der gewünschten Waffe, und drücken Sie [F2], um zum Spiel zurückzukehren.
[F3]	Ausrüstungs-Modus	Benutzen Sie die Cursor-Taste, um den Cursor zu verschieben und die gewünschte Ausrüstung auszuwählen. Bei einigen Ausrüstungen muß die Leertaste oder der Auslöser-Knopf gedrückt werden.
[F4]	Sender-Empfänger-Modus	Siehe unten
[F5]	Fortsetzen	Wird die Option Fortsetzen gewählt, während die Musik für "Spiel beendet" erklingt, kann das Spiel fortgesetzt werden.

(Anmerkung 3) Die Tasten [F1], [F2], [F3], und [F4] können nicht im Fahrstuhl benutzt werden.

(Anmerkung 4) Möchten Sie die nächste Seite sehen, wenn Sie sich mit den Gefangenen unterhalten oder den Sender-Empfänger benutzen, müssen Sie die Taste [M] oder [N], drücken, (bzw. den Knopf B) und dan die Eingabetaste [↵].

5. Sender-Empfänger

Der Sender-Empfänger steht Ihnen während des ganzen Spieles zur Verfügung. Wenn Sie ihn richtig einsetzen, kann er eine der besten Informationsquellen darstellen. Benutzen Sie ihn, nachdem Sie sich mit der Bedienung vertraut gemacht haben.

● SENDER-EMPFÄNGER-MODUS

Wenn Sie die Taste [F4] drücken, wird das Spiel auf den Sender-Empfänger-Modus umgeschaltet. Das erneute Drücken dieser Taste schaltet zum Spiel zurück.

1 Signalmeßgerät 2 Lampe für Senden 3 Lampe für Empfang
4 Frequenzanzeige 5 Foto 6 Solid Snake 7 Gespräch

BEDIENUNG

- Einstellung der Frequenz durch die Cursortasten "nach rechts" und "nach links".
- Wird die Taste [↑] gedrückt, erfolgt nur eine Sendung.



- Möchten Sie die nächste Seite des Gesprächs einsehen, drücken Sie die Taste **[M]** oder **[N]** (oder den Knopf B) und die Eingabetaste **[↵]**.
- Die Eingabetaste **[↵]** drücken.

(1) Senden (SEND)

Wird benutzt, um den Empfänger anzusprechen. Ist jedoch die Frequenz nicht richtig eingestellt, kann der Empfänger nichts hören. Die Frequenz wird mit den Cursortasten "nach links" und "nach rechts" eingestellt. Zum Senden wird die Taste **[↵]** gedrückt. Wenn der Empfänger Ihre Meldung empfangen kann, sendet er eine Bestätigung.

(2) Empfangen (RECV)

Wird zum Empfang von Meldungen benutzt. Ist die Frequenz richtig eingestellt, erfolgt die Meldung automatisch. Haben Sie eine Meldung richtig erhalten, brauchen Sie die Funktion SEND nicht mehr zu betätigen.





(3) Anruf (CALL)

Wenn Ihnen jemand eine Meldung senden möchte, blinkt das Zeichen für Anruf auf. Gleichzeitig ertönt der Anruftön. Sie drücken die Taste **[F4]**. Der Computer wird auf den Sender-Empfänger-Modus umgeschaltet, und Sie können die Meldung automatisch empfangen.


6. Waffen

Zu Beginn des Spieles besitzen Sie keinerlei Waffen. Sie müssen sich Ihre Waffen in dem feindlichen Bollwerk selbst erobern. Deshalb können Sie ohne Waffen Ihre Angriffe nur mit Faustschlägen durchführen.

Feuerwaffen




	Pistole (Baretta M92F). Gewehr für einzelne Schüsse. Ein Schalldämpfer kann aufgesetzt werden.
	Maschinenpistole (Ingram MAC-11). Selbstladendes Maschinengewehr. Schalldämpfer kann aufgesetzt werden.
	Granatwerfer (M79). Zum Werfen von Granaten benutzen.
	Raketenwerfer (RPG7V). Zum Abschießen von Raketen benutzen. (Es muß ein bestimmtes Verfahren befolgt werden.)

Bitte beachten: Jede Waffe hat nur eine bestimmte Anzahl von Schüssen zur Verfügung. Optionen

	Schall-dämpfer	zum Aufsetzen auf Gewehre und Maschinengewehre.
---	----------------	---

Bitte beachten: Aufsetzen erfolgt bei Wahl der Option automatisch.

Sprengstoffe

	Plastik-sprengstoff	Die Explosion erfolgt gemäß Einstellung auf eingebauter Uhr. Es ist eine Einstellung pro Bildschirm möglich.
	Fernge-steuerte Rakete.	Kann mit den Cursor-Tasten gesteuert werden. Sie selbst können sich nicht fortbewegen, solange Sie die Rakete steuern.
	Mine	Sie können die Minen einstellen. Bis zu drei Minen pro Bildschirm sind zulässig.

Bitte beachten: Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Waffen hängt vom Rang des Spielers ab.

7. Ausrüstung

Gegenstand	Beschreibung
Körperschutz	Schaden durch den Feind wird um die Hälfte vermindert.
Explosionsanzug	Schutzanzug gegen Explosion von Bomben.
Taschenlampe	Zum Beleuchten unterirdischer Gänge.
Infrarotbrille	Zum Ermitteln von Infrarot-Alarmeinrichtungen.
Gasmaske	Zum Schutz in vergasteten Räumen.
Zigarette	Rauchen schadet Ihrer Gesundheit.
Minensucher	Zum Ermitteln der Lage von Minen.
Antenne	Gestattet Radioempfang bei Störungen durch den Feind.
Fernglas	Sie können durch Betätigen der Cursortaste auf den nächsten Bildschirm sehen. Jedoch können Sie das Fernglas auch benutzen, wenn Sie sich in einem Raum befinden.
Sauerstofftank	Gestattet das Atmen unter Wasser.
Kompaß	Ermöglicht Ihnen die Reise durch die Wüste.
Fallschirm	Ermöglicht das Abspringen vom Dach.
Gegengift	Rettet Ihr Leben bei Vergiftung.
Eiserne Reserve	Jede Portion erneuert Ihre Lebenskräfte.

Gegenstand	Beschreibung
Uniform	?
Pappe	?
Karten mit Codes 1-8	Zum Öffnen der Türen. Der Kartencode muß mit dem Türcode übereinstimmen.



Explosionsanzug



Körperschutz



Taschenlampe



Minensucher



Gasmaske



Sauerstofftank



Infrarotbrille



Zigarette



Fernglas



Kompaß



Antenne



Fallschirm



Gegengift



Eiserne Reserve



Karten mit Codes 1-8



Pappe



Uniform

8. Erneutes Spiel

Haben Sie ein Spiel beendet und möchten Sie gerne weiterspielen, dann drücken Sie die Taste **F5**. Beachten Sie jedoch bitte, daß Ihr Rang und die in Ihrem Besitz befindlichen Waffen und Ausrüstungen erst nach dem Passieren von gewissen Kontrollpunkten aufgezeichnet werden. Aus diesem Grund beginnt Ihr neues Spiel an dem letzten Kontrollpunkt, den Sie passiert haben. Ihr Rang entspricht dem Rang, den Sie an diesem Kontrollpunkt besaßen. Es sei erwähnt, daß zum Beispiel ein Fahrstuhl einen solchen Kontrollpunkt darstellt.

9. Speichern und Laden des Laufenden Spieles.

Möchten Sie ein Spiel später fortsetzen, können Sie den augenblicklichen Zustand auf einem Tonband speichern und dann den Computer ausschalten. Sie laden dann später das gespeicherte Spiel wieder in den Computer und können genau dort weiterspielen, wo Sie aufgehört hatten.

(1) Vorbereitung

Schließen Sie einen Kassettenrecorder an den Computer MSX2 ordnungsgemäß an. Lesen Sie sich bitte vorher die Gebrauchsanweisungen für beide Geräte durch.

(2) Speichern des Spiels

- (1) An dem Punkt Ihres Spieles, an dem Sie Ihr Spiel speichern möchten, drücken Sie die Taste **F1**. Hierdurch wird das Signal für eine Pause erteilt.
- (2) Drücken Sie dann die Taste **F5**.
- (3) Die Meldung "INPUT FILE NAME" auf dem Bildschirm fordert Sie auf, einen Dateinamen einzugeben. Der Dateiname kann aus Buchstaben oder Ziffern bestehen. Vertippen Sie sich, können

Sie den Namen mit der Rücktaste löschen und einen neuen Namen schreiben. Der Dateiname kann bis zu 6 Zeichen umfassen.

- (4) Legen Sie eine Kassette in den Kassettenrecorder ein. Drücken Sie auf dem Kassettenrecorder die Taste für Aufnahme nieder.
- (5) Drücken Sie dann auf dem Computer die Eingabetaste. Das Speichern wird auf dem Bildschirm durch die Meldung "SAVING" angezeigt.
- (6) Nach Abschluß des Speicherns erscheint die Meldung: "VERIFY? YES Y/NO N". Sie bedeutet: "Speichern nachprüfen? Ja oder Nein?" Wünschen Sie eine Nachprüfung, müssen Sie die Frage bejahen, indem Sie den Buchstaben **Y** eingeben. Verneinen Sie die Frage, geben Sie den Buchstaben **N** ein.
- (7) Haben Sie die obige Frage verneint, erscheint die Meldung: "RETRY YES/NO N". Sie bedeutet: "Erneut versuchen? Ja oder Nein?" Bejahen Sie die Frage durch Drücken der Taste **Y**, dann wird das Spiel erneut gespeichert. Verneinen Sie die Frage durch Drücken der Taste **N**, dann schaltet der Computer zum Pausenzustand des Spieles zurück.

Es sei erwähnt, daß die Meldung RETRY auch in den Fällen angezeigt wird, in denen beim Speichern oder Laden eines Spieles ein Fehler festgestellt wurde.

- (8) Beachten Sie bitte, daß Sie das Band auf den Anfang zurückspulen müssen, ehe Sie den Prüfvorgang ausführen können. Drücken Sie dann auf dem Kassettenrecorder die Taste zum Abspielen nieder.
- (9) Hatten Sie die Frage "VERIFY?" durch Drücken der Taste **Y** bejaht, zeigt die Meldung "VERIFYING" auf dem Bildschirm an, daß der Prüfvorgang ausgeführt wird.

1. El Argumento

Con el fin de acabar definitivamente con las revoluciones, disputas regionales y actividades terroristas del país, se creó reservadamente una unidad operativa especial denominada “Los Zorros”. El comando se empleó para operaciones políticas secretas.

En Sudáfrica se encuentra un país fuertemente armado, llamada “El Paraíso Lejano”, que ha producido un arma letal. Para reunir información sobre ella, se mandó a un miembro de “Los Zorros”, cuyo nombre era “Zorro Gris”. Sin embargo, nada más dar con “Metal Gear” se perdió todo contacto con él.

¡Ahora “Los Zorros” han recibido nuevas órdenes! Estas son averiguar el paradero de Zorro Gris y buscar y destruir “Metal Gear”. ¡El encargado de cumplir dichas órdenes es el recientemente reclutado “Serpiente Intrépida”! Con sólo un radioteléfono en su poder, “Serpiente Intrépida” se dispone a llevar a cabo su primera misión.

2. El Juego

1. Se trata de un juego con un jugador único. Puede utilizarse el teclado o un “Joystick”.
2. Empezar el juego con el botón de disparo o con el espaciador.
3. Cuando le dan a uno su “vida” disminuye. Cuando la medida de “vida” llega a cero se termina el juego.
4. La misión consiste en esforzarse por encontrar y destruir el arma letal del enemigo: “Metal Gear”, situada en alguna parte de su plaza fuerte. Por este motivo, debe obtenerse toda la información, las armas y el equipo que se necesita a medida que va desarrollándose el juego.
5. En la fortaleza del enemigo hay un gran número de

guardias y armas muy avanzadas. Debe intentarse avanzar sin ser descubierto por el enemigo. Si éste descubre al intruso se dispara el mecanismo de alarma y el juego pasará entonces a la modalidad de "alarma".

6. Al ser descubierto por el enemigo, si se elimina un cierto número de ellos el juego volverá a la modalidad de "penetración".

7. En poder del enemigo pueden encontrarse armas y material diverso, así como camiones y depósitos de armas. Es preciso averiguar dónde están y hacerse con ellos. También los guardias pueden llevar encima determinada tipo de material.

8. Para abrir las puertas de las habitaciones se necesita una tarjeta cuyo número coincida con el de la habitación.

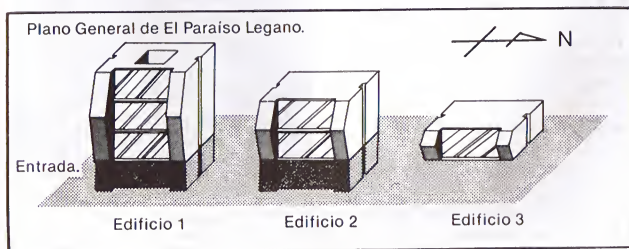
9. Puede llegarse a los distintos pisos mediante el ascensor.

10. Si se rescata a un prisionero, dará cierta información.

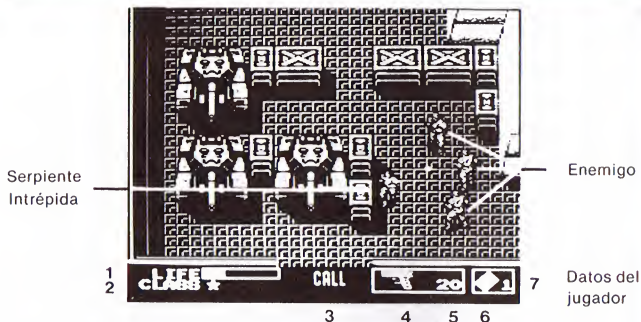
11. Si el intrépido jugador rescata a un número determinado de prisioneros, será promovido. A medida que sube su graduación aumenta su límite de vida así como el de armas y material. Por el contrario, si los prisioneros mueren, será degradado.

12. El radioteléfono dará todo tipo de información. El "Gran Jefe" se mantendrá en contacto constantemente a lo largo del juego dando consejos sobre misión.

Nota: No puede utilizarse el "GAMES MASTER" con este juego.



3. La Pantalla



Fecha del jugador

1. La vida del jugador: Se muere si llega a 0. MAX (el límite máximo) aumenta cuando asciende su graduación.
2. Graduación: la graduación del jugador. La indica el número de estrellas. (4 niveles)

★ ★ ★ ★ ▶ ★ ★ ★ ★ ▶ ★ ★ ★ ★

(comenzar)

3. Llamada por radioteléfono: Cuando haya una llamada para el jugador la señal de llamada ("Call") destellará.
4. Arma: Muestra el arma que se está utilizando.
5. Munición: Indica el número de disparos que quedan.
6. Material: Muestra el material que se está utilizando.

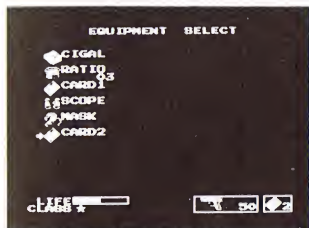
7. Número de tarjeta: Indica el número de la tarjeta.

PANTALLA OPCIONAL A



Seleccionada con **F2**
Selección de arma

B



Seleccionada con **[F3]**
Selección de equipo

C



Seleccionada con **[F4]**
Contenido del mensaje
Radioteléfono

4. Mandos


Mandos		Movimiento	
Teclado	"Joystick"	Piso	Ascensor
	arriba	arriba	arriba
	abajo	abajo	abajo
	izquierda	izquierda	izquierda
	derecha	derecha	derecha
[ESPACIO]	botón A	Ataque (arma)	—
[M] o [N]	botón B	Puñetazo	—

(Nota 1) El movimiento en diagonal no es posible realizarlo.

(Nota 2) La dirección del movimiento del jugador determina la dirección del ataque.

Teclado	Descripción	
[F1]	Pausa	Hace una pausa y reanuda el juego.
[F2]	Modalidad arma	Emplear la tecla del cursor para desplazarlo y seleccionar el arma deseada; pulsar la tecla [F2] para volver al juego.
[F3]	Modalidad material	Emplear la tecla del cursor para desplazarlo y seleccionar el material deseado. En algunos casos será preciso pulsar el espaciador o el botón de disparo.
[F4]	Modalidad radioteléfono	Véase abajo
[F5]	Continuar	Si se selecciona mientras se oye la música "Fin del juego", éste puede proseguir.

(Nota 3) [F1], [F2], [F3] y [F4] no pueden utilizarse en el ascensor.

(Nota 4) Al pulsar las teclas [M] o [N] (o el botón B) y la tecla de retorno , puede verse en la página siguiente la conversación con los prisioneros y el radioteléfono.

5. Radioteléfono


El radioteléfono prestará ayuda a lo largo del juego. Según como se emplee, puede ser la fuente de información más útil del mismo. Hay que utilizarlo una vez se haya entendido bien cómo funciona.

● MODALIDAD DE RADIOTELÉFONO

Pulsar la tecla [F4] para la modalidad de radioteléfono. Pulsar de nuevo para volver al juego.

1 Contador de señal 2 Bombilla de transmisión 3 Bombilla de recepción 4 Contador de frecuencia 5 Foto 6 Serpiente Intrépida 7 Conversación

FUNCIONAMIENTO

- La frecuencia se ajusta por medio de las teclas izquierda y dercha.
- Cuando se pulsa la tecla , mandará el mensaje una vez.



- Para ver la página siguiente de la conversación, pulsar las teclas **[M]** o **[N]** (o el botón B) y la tecla de retorno **[↵]**.

● Utilizar

(1) Transmisión (SEND)

Se emplea para llamar al receptor. Sin embargo, si la frecuencia no está ajustada correctamente, la persona no recibirá ningún mensaje. La frecuencia se ajusta con las teclas con flechas izquierda y derecha, y la tecla **[]** se emplea para transmitir. Cuando el receptor reciba la llamada se mandará una respuesta.

(2) Recepción (RECV)

Se emplea para recibir mensajes. Si la frecuencia está ajustada correctamente, el mensaje llegará automáticamente. No es preciso transmitir después de recibir un mensaje.





(3) Llamada (CALL)

Cuando hay una llamada de un transmisor, la señal de llamada destellará y el tono de llamada sonará. Al pulsar la tecla **[F4]** para introducir la modalidad de radioteléfono, el mensaje se recibirá automáticamente.

6. Arma


Se comienza sin armas. Estas deben encontrarse en la fortaleza del enemigo. Mientras no se tengan armas el único medio de atacar es a puñetazo limpio.

Armas de fuego

	Pistola (Baretta M92F) Pistola pequeña. Hace un disparo cada vez. Se le puede acoplar un silenciador.
	Metrallleta (Ingramm MAC-11) Una semiautomática SM con fuego continuo. Se le puede acoplar un silenciador.
	Lanzadora de granadas (M79). Se utiliza para disparar granadas.
	Lanzadora de cohetes (RPG7V) Se emplea para disparar cohetes. (Para conseguir este efecto se precisa cierto procedimiento).




Nota: El número de disparos es limitado en cada caso.

Opciones

	Silenciador	Puede acoplarse un silenciador a una pistola o metralleta.
---	-------------	--

Nota: Automáticamente acoplado al obtenerse.

Explosivos

	Explosivo de plástico	Explota con un mecanismo de relojería incorporado. Se puede situar uno en cada pantalla.
	Mísil de control a distancia	Puede controlarse con las teclas del cursor. No puede efectuarse ningún movimiento mientras se está controlando el misil.
	Mina	El jugador puede colocar estas minas. Se permiten 3 como máximo en cada pantalla.

Nota: En todos los casos hay limitaciones de número. Ello depende de la graduación del jugador.

7. Material

Artículo	Descripción
Blindaje corporal	Los daños causados por el fuego enemigo se reducen a la mitad.
Armadura a prueba de bomba	Armadura protectora contra las explosiones.
Linterna	Se utiliza para poder ver en los pasajes subterráneos.
Gafas infrarrojas	Se emplean para detectar sensores infrarrojos.
Careta antigás	Es necesaria en zonas gaseadas.
Cigarrillo	Fumar es peligroso para la salud.
Detector de minas	Permitirá descubrir las posiciones de las minas.
Antena	Posibilita el empleo del radioteléfono incluso frente a las interferencias del enemigo.
Prismáticos	Permitirá ver la pantalla siguiente con la tecla del cursor. Sin embargo, no puede emplearse en una habitación.
Depósito de oxígeno	Hace posible la supervivencia debajo del agua.
Brújula	Permite viajar a través del desierto.
Paracaídas	Permite descender de los tejados.
Antídoto	Combate el veneno.
Viveres	Restablece las unidades de vida que se han consumido.

Artículo	Descripción
Uniforme	?
Cartulina	?
Tarjetas 1-8	Abren puertas. Nota: La tarjeta debe corresponder a la puerta que tiene que abrir.



8. La Continuación del Juego

Cuando ha finalizado el juego puede reanudarse pulsando la tecla **[F5]**. Sin embargo, el estado del jugador (CLASE, ARMAS, MATERIAL, etc.) se graba sólo después de pasar ciertos controles. Por esta razón deberá empezarse a partir del último control superado y su estado se ajustará al que tenía en este control.

Nota: Un ejemplo de control es el ascensor.

Este juego permite guardar en cinta magnética uno que se esté realizando. Después de guardar el juego, éste puede reanudarse más tarde a partir del punto en que se guardó, incluso después de la desconexión.

(1) Procedimiento

Conectar un magnetófono al ordenador MSX2 que se emplea para jugar. (Leer el manual de instrucciones del ordenador MSX2 o del magnetófono para hacer la conexión apropiada).

(2) Guardar el juego

- (1) Cuando se llega a un punto del juego donde se desea guardar, pulsar la tecla **[F1]** para hacer una pausa.
- (2) Luego pulsar la tecla **[F5]**.
- (3) "INPUT FILE NAME" (introducir el nombre de archivo) aparecerá en pantalla. Es preciso introducir un nombre utilizando letras y números, y si se comete una falta deberá corregirse con la tecla de retroceso de espacio **[BS]**. Este nombre de identificación puede tener hasta 6 caracteres.
- (4) Introducir una cassette en el magnetófono y pulsar el botón de grabación (REC).
- (5) Pulsar la tecla de retorno del ordenador y el mensaje

9. Guardar y cargar el Juego

"SAVING" (guardar) debería aparecer en pantalla.

- (6) Después de guardar se mostrará en pantalla el mensaje "VERIFY? YES Y/NO N" (¿COMPROBAR? SI/NO). Si se desea comprobar que se ha guardado, pulsar ☐ Y, de lo contrario, pulsar ☐ N.

Nota: "Verify" comprueba si se ha guardado o no correctamente el juego.

- (7) Si se pulsa ☐ N, se visualizará en pantalla "RETRY YES Y/NO N" (INTENTARLO DE NUEVO SI/NO). Si se pulsa ☐ Y, el ordenador guardará el juego de nuevo. Si se pulsa ☐ N, el juego volverá a la pantalla de pausa.

Nota: "RETRY" también aparecerá cuando se cometa un error en el momento de guardar o cargar un juego.

- (8) Para la comprobación la cinta debe estar rebobinada hasta la posición en la que se guardó el juego y entonces deberá pulsarse el botón (PLAY) del magnetófono.
- (9) Si se pulsa ☐ Y, "VERIFYING" se visualizará en pantalla y empezará la comprobación de que el juego se ha guardado.

KONAMI **SOFTWARE CLUB**

MONTHLY NEWSLETTER

- **Information:** Future releases
Arcade and computer games reviewed.
- **Programmers Profiles:** Meet the experts behind the games.
- **Letters:** Exchange news and views with other members.
- **Game play:** Hints 'n' tips.

MERCHANDISE

Special discounts on a unique range of Konami branded merchandise.

COMPETITIONS

Great software and other valuable prizes.

COMPUTERISED MEMBERSHIP

Embossed membership card with computer link personalised number allows us to give your enquiry our personal attention.

FREE DRAW

Periodic random draw of members numbers for surprise giveaways.

ANNUAL MEMBERSHIP £3.95





KONAMI SOFTWARE CLUB

Konami Software Club,
Bank Buildings,
Bank Street,
Newton Abbot,
Devon,
TQ12 2JL.

Fill in your details and send with cheque
or postal order (£3.95), made payable to
Konami Software Club, to:

Please complete in BLOCK CAPITALS

CHRISTIAN NAME:

INITIALS SURNAME

ADDRESS:

CITY/TOWN

COUNTY

POSTCODE

TEL:

DATE OF BIRTH

D M Y

COMPUTERS OWNED:

D/DRIVE

PERIPHERALS

MAKE OF J/STICKS

WHICH COMPUTER WOULD YOU PURCHASE NEXT?

